

2 Une réflexion à partir d'une expérience

L'expérience de Chalon-sur-Saône

Le séminaire Expérimentation Artistiques Territoriales a choisi comme endroit de recherche et travail le Port Nord de Chalon-sur-Saône, en Bourgogne, choisi pour offrir la possibilité de mener des chantiers d'expérience et de générer des nouvelles approches territoriales liées aux potentiels des patrimoines industriels. Initiés par l'enseignant plasticien Xavier JUILLOT et sous la direction de Jérôme BOULMIER, Laurence FALZON et Olivier JEUDY ce projet de formation pédagogique et de recherche expérimentale en « Art, Architecture et paysage » a permis de développer sur le terrain des dispositifs d'expérimentation d'espace à l'échelle 1 et de révéler avec les éléments en présence des imaginaires urbains possibles. Sur place les machines-outils et les équipements portuaires comme grues, portique, silos, trémies ont été utilisés par les étudiants comme éléments moteurs pour explorer de nouvelles dynamiques spatiales et territoriales.



Figure 6 – Vue depuis le pont du Port Nord de Chalon-sur-Saône

Avant l'intervention

L'atelier d'expérimentation installé à l'occasion de l'exposition Expérimentations Artistiques Territoriales qui a eu lieu à ENSAPLV du 09 au 19 Décembre 2013 m'a permis, dans un premier moment, d'essayer les interfaces interactives à travers de l'exploration corporelle de l'espace, le corps en mouvement vu comme l'agent d'intervention de l'espace. Après la première phase de connaissance au Port Nord à Chalon-sur-Saône, du 01 au 03 novembre 2013, j'ai voulu exploiter l'idée de quantifier le mouvement dans l'espace et de le transformer en énergie graphique partant de l'image du grand portique où le maintien du mouvement garde tous les potentiels dynamiques spatiaux et territoriaux.

Deux interfaces ont été réalisées dans l'objectif de mener les visiteurs à garder leurs déplacements dans l'espace afin de pouvoir exploiter les interfaces. Pour construire ces deux interfaces, j'ai utilisé le logiciel Processing. La première interface, plus abstraite, constituée d'un ensemble d'engrenage qui tournait « en absorbant » l'énergie produite par le mouvement des visiteurs.

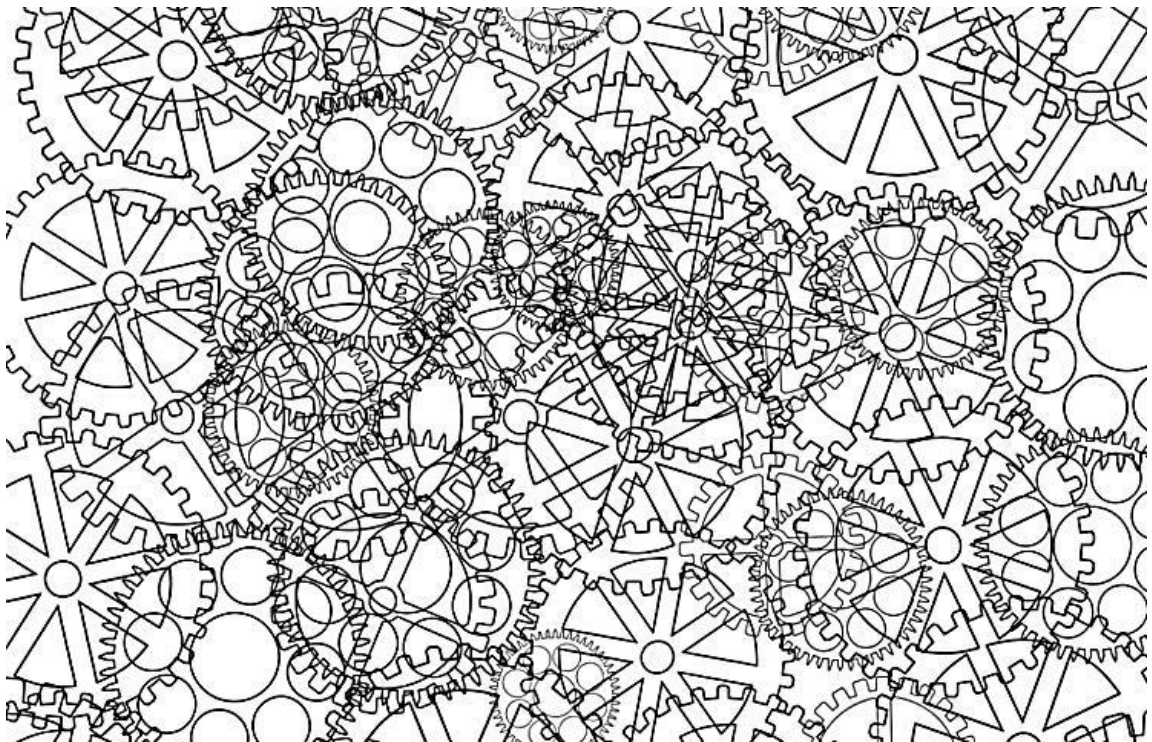


Figure 7 - Interface des Engrenages

Pour l'atelier d'expérimentation cette interface a été installée en superposition à d'autres éléments de l'exposition. Par conséquent l'abstraction graphique de l'interface a été amplifiée grâce aux jeux de lumière et d'ombre qui se voyait projeté au mur, la rendait ainsi d'autant plus intrigante.



Figure 8 – L'interface Les Engrenages en superposition à d'autres éléments de l'exposition

La deuxième était basée sur le même principe de la première une fois qu'elle utilisait la même quantification d'énergie d'avant, mais celle-ci avait un caractère plus illustratif vu qu'elle mettait en mouvement un diaporama des photos du l'atelier de recherche expérimentale en « Art, Architecture et Paysages » à Chalon-sur-Saône.



Figure 9 – Séquence des images de la deuxième interface



Figure 10 – Mise en place de la deuxième installation

Les expériences des interfaces corporelles et interactives m'ont permis de comprendre que ces expériences créent un nouvel espace à la suite de l'addition de deux espaces, l'espace réel et l'espace virtuel. L'espace réel est défini par les murs, sol et plafond, dans le cas de l'espace d'exposition. Et l'espace virtuel est défini par l'interface graphique des engrenages. Dans ce nouvel espace c'est le corps qui est engagé comme un tout, et non les parties isolées du corps comme, par exemple, dans l'interaction avec un ordinateur par l'utilisation d'une souris. Par ailleurs, les individus en interaction avec l'interface se déplacent dans l'espace à la recherche, en première temps, de comprendre comment il peut explorer l'interface. Et en deuxième temps, ils cherchant où se trouve l'objet qui les surveille.

Les interfaces interactives en question ont un pouvoir très limité de capter l'attention des spectateurs. En effet, les interactions sans un certain « objectif » pour l'opérateur perdent rapidement l'intérêt, elle deviennent rapidement ennuyeuses. C'est la raison pour laquelle la notion de défi dans les jeux est aussi importante dans les espaces virtuels qui cherchent à absorber la présence des utilisateurs du monde réel.

L'intervention

Aujourd'hui l'ancien port fluvial de Chalon-sur-Saône est vu par la ville comme un objet sans fonction, sans valeur. L'abandon du charbon comme matière première d'énergie a compromis la rentabilité du port et, par conséquence, son abandon. En effet, le pouvoir public de la ville ne s'intéresse pas pour ce qui reste du vieux port, ses équipements et installations et, de cette façon, l'endroit est marginalisé, laissé de côté, sans aucune manutention, causant alors une sorte d'entropie négative de ce territoire et de ses équipements. Par conséquence, les citoyens ne voient pas l'interaction entre la ville et le port, mais ces deux éléments sont fondamentalement liés par le principe d'action et réaction, une voie de double sens. L'analyse des interactions entre la ville et le port, aujourd'hui quasi inexistante, a été le point de départ de mon intervention.

Le premier défi quand on souhaite réaliser des actions dans les sites comme celui-ci c'est l'échelle. Les interactions du territoire n'ont pas les mêmes rapports, ni les mêmes enjeux, que ceux qu'on a pu expérimenter à l'atelier de l'exposition de décembre 2013. Les interactions entre la ville et le port ont un caractère plus abstrait et de cette façon moins évidents.

Il est clair que le lien direct entre la ville de Chalon et le port est le pont de Bourgogne car il est un des principaux accès à la ville et il a une vision privilégiée de l'ensemble du port. D'autre part, on peut considérer le mouvement des voitures sur le pont et ainsi, leurs déplacements dans l'espace, comme une source d'énergie adaptée à l'échelle du territoire. En d'autres termes, les conducteurs passant par le pont deviennent des agents perturbateurs du port sur les interventions réalisés. Et le port devient un signal, un spectacle, une sculpture vivante pour la ville.

Pour l'intervention, trois interfaces ont été pré-préparées afin d'être testées une fois sur place. L'interface numéro 1 était constituée d'une projection des points colorés dans l'espace à chaque mouvement capté par une webcam. L'interface numéro 2 a été inspirée par l'aspect graphique des grues portuaires. A chaque mouvement un nouveau point, relié à d'autres deux points, était créé et les trois points reliés avaient une attraction entre si, comme les nœuds d'une trémie. Les points rétrécissaient la structure jusqu'à la disparition des éléments. L'interface numéro 3 devrait créer un nuage de constellations dans les zones de mouvements capté par la webcam. Malheureusement la complexité de la programmation n'a pas permis les adaptations aux contraintes du site, en conséquence elle n'a pas été utilisée.

Les mises en place des interfaces ont été faites de manière intuitive à partir d'un choix d'emplacement différent à chaque soir. Le premier soir on s'est placé perpendiculairement à la face d'un entrepôt situé entre deux grues. Le positionnement frontal de la projection ne permettait pas la rupture 2D de la surface, par conséquence l'activation de l'espace n'a pas été aussi efficace que l'on avait imaginé. Par ailleurs une des grues et un silo obstruait la visibilité depuis le pont.

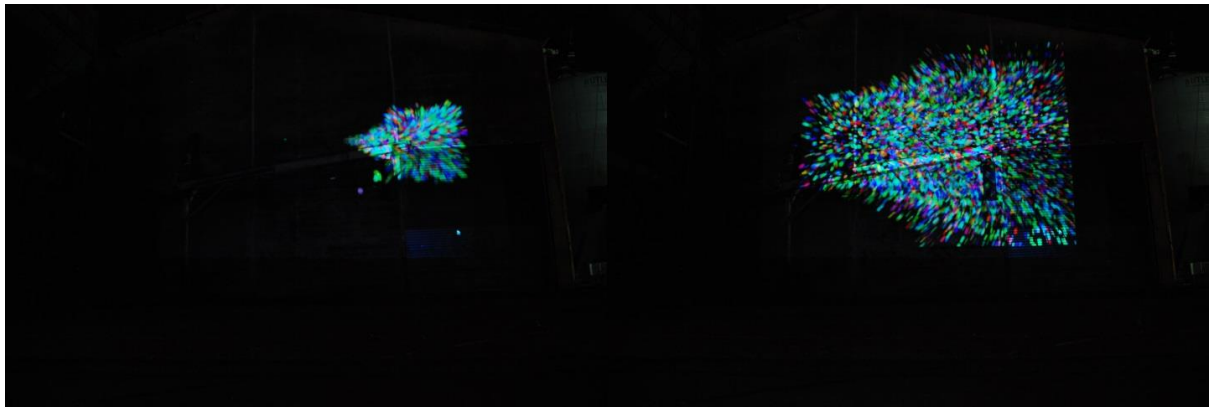


Figure 11 – L'interface 1 projetée perpendiculairement à la façade

Le deuxième soir on a voulu amplifier la relation entre le pont et le port. Pour cela on a fait une projection oblique pour pouvoir activer l'ensemble des façades des sept entrepôts du côté gauche du port car il n'aurait pas d'éléments intercalaires entre le pont et l'interface. Le fait de la projection avoir une surface beaucoup plus importante que la première a créé une interaction plus à l'échelle du port, malgré la petite puissance du vidéo projecteur. Ce soir-là on a projeté l'interface numéro 2, la trémie et ensuite l'interface numéro 1, points colorés. La déformation horizontale de l'interface a amplifié le mouvement capté sur le pont ce qui a mis en évidence la relation de l'horizontalité du pont et des façades du port.

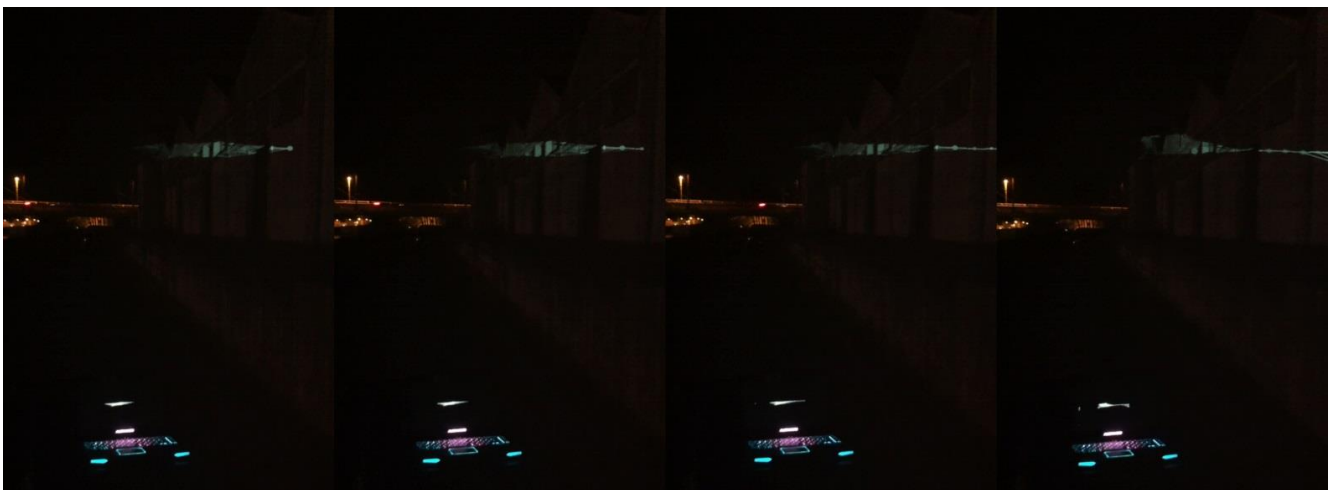


Figure 12 – L'interface 2 projetée obliquement à la façade

Le troisième soir on a fait une sorte de fragmentation de l'interface en utilisant une partie d'une façade de l'entrepôt, la grue portique et la végétation présente dans les alentours. Pour cette raison on a utilisé les points colorés de l'interface numéro 1 car celle-ci utilisait l'ensemble de l'espace de projection. Cette intervention a eu, à mon avis, le résultat plus intéressant parmi les deux autres une fois qu'elle a réussi à amener une troisième

dimension à la surface de projection et ainsi activer une partie plus importante du territoire. Elle a aussi transformé le portique, élément emblématique du Port Nord, et de cette manière lui a permis de créer un autre caractère. Sans aucun doute l'évènement a été aperçu par un plus grand nombre de citoyens de la ville du en effet à la dimension du portique.



Figure 13 – L'interface 1 projection fragmentée